

¿Un videojuego puede predisponer tu opinión frente al otro?

Lorayne Solano Naizzir

El investigador Álvaro Acevedo hizo un estudio sobre cómo Sunset Riders puede provocar estigmatización del otro como ser social.

La experiencia de un investigador que se considera un videojugador desde siempre motivó un estudio de caso para establecer cómo un sistema de entretenimiento para niños, como los juegos de video, puede construir o deconstruir una percepción del otro como ser social.

‘Jugando a Sunset Riders mientras se construye una estigmatización del otro’, artículo publicado en la revista Jangwa Pana, surgió de la inquietud que Álvaro Acevedo, profesor de Comunicación Social de la **Universidad de la Costa**, ha tenido sobre los contenidos que poseen algunos productos culturales. «He jugado desde que tengo memoria y siempre tuve una preocupación sobre la intención de algunos argumentos».

Es sabido que la industria de los videojuegos mueve millones de dólares alrededor del mundo y que es uno de los métodos que encuentran muchos padres para tener a sus hijos «bajo control», pues juegan en sus casas y no se exponen a los peligros de la calle, pero ¿qué tan inocentes son los juegos de video? De acuerdo con el investigador, como todo producto que es creado por la industria tiene unas intensiones de transmitir un mensaje, y para analizar este caso se basó en Sunset Riders, un clásico de los 90 de la consola Super Nintendo.

«En el juego, por lo general, el vaquero es el héroe que va a salvar al pueblo de los indios. De hecho, toda película gringa del Oeste, de los 60 o 70, genera una legitimación del vaquero. De alguna manera Hollywood, a través del cine, trató de limpiar todo el proceso de colonialismo y avasallamiento que hicieron los colonizadores que llegaron de Gran Bretaña a colonizar Estados Unidos, cuando invadieron y mataron a los indios y se apropiaron de sus tierras. A través del cine. Toda esa narrativa ha servido para que se piense en el vaquero como algo bueno y en el indio como el malo, el incomprendido», comenta Acevedo.

En ese sentido, señala que eso logró una construcción del otro —la otredad entendida como la del que no es blanco, patriarcal o heterosexual— y que, con su aceptación, las cosas han cambiado. «En este artículo traté de traer esa reflexión que se ha hecho sobre Hollywood durante mucho tiempo al contenido de *Sunset Rider*: un videojuego de vaqueros que matan por obtener recompensas, pero el análisis recae sobre los personajes que deben morir para que tú, que escoges el vaquero, ganes».

A simple vista parece un juego sencillo en el que se deben cumplir unas misiones para lograr un objetivo, pero es cuando avanza la trama, según Acevedo, que se cae en la cuenta de que hay unos estereotipos sobre quién es el malo y quién es el bueno. «Cuando ese niño crezca va a recordar y relacionar esos personajes con la realidad».

En el juego se va aumentando de niveles a medida que se cumplen las misiones. En el tercer nivel hay un cartel de «se busca vivo o muerto» y aparecen los que Acevedo denomina «los estereotipos de la sociedad en el juego».

«Aparecen Paco Loco, un latino narcotraficante y loco, el otro es Greco, un mexicano, con todo su ajuar, que secuestra un tren en la frontera; Chief Scalpemel es el líder indio norteamericano, la otredad representada en el indígena, y sale en un escenario místico y como de brujería; el último jefe es sir Richard Rose, un blanco de ascendencia británica que tiene mucho dinero y por su aspecto se evidencia que su otredad está representada en la homosexualidad», contextualiza Acevedo.

De acuerdo con el análisis que hizo el investigador, este juego reproduce unos modelos de estereotipación y estigmatización de la otredad en términos negativos, algo que Stuart Hall llama ‘el espectáculo del otro’. «Esto a qué contribuye, a que las características negativas se exaltan, se disminuyen las positivas y se genera rechazo».

Indica que es preocupante que un niño sin supervisión juegue este tipo de videojuegos, porque, aunque parecen muy inocentes, están consumiendo productos culturales que tienen una intención de estigmatización marcada. «Según la trama, el niño va a crecer pensando que el indígena es malo, que el mexicano es sospechoso, que el homosexual tiene características negativas. Algo tan sencillo como un juego de 16 bits de los 90 encierra todo este tipo de posibilidades, que ya los teóricos han reflexionado en términos de lo que genera».

Si bien señala que jugarlos no está mal, se cuestiona hasta qué punto el videojuego puede persuadir al consumidor, logrando provocar unos comportamientos en el mundo real que puedan ser peligrosos.

«En esto soy radical. Aunque sé que existe una influencia de una representación de la forma específica de entender la otredad, no hay una relación en que, porque se juegue a matar, sea un posible asesino. Muchas veces se le echa la culpa al videojuego, pero hay elementos que realmente detonan estas características: un vacío en la familia, de su círculo de amigos o cómo fue su educación. Muchas de las manifestaciones de intolerancia no responden al videojuego en sí, tienen un trasfondo. Las personas que llegan a esos límites tienen otros factores que, sumados estos productos culturales, desencadenan estos comportamientos negativos».

Enfatiza en que la supervisión de los adultos debe ser permanente cuando los niños jueguen e incluso cuando lean un libro, pues si no es una temática apta para los menores, puede generar una reacción indeseada.

En estos análisis queda abierto el debate de cómo es la forma correcta de consumir los videojuegos y de qué forma, sin dejar de entretenerse haciendo uso de ellos, se puede mejorar la experiencia de los usuarios

KEYWORDS

Departamento Del Atlántico, Juan José Trillos, Televisión, Televisión comunitaria